

Manuel d'utilisation

KidiPet touch™

Imprimé en Chine
91-002807-000 FR

Chers parents,

*Chez **VTech®**, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech®** sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech®**, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

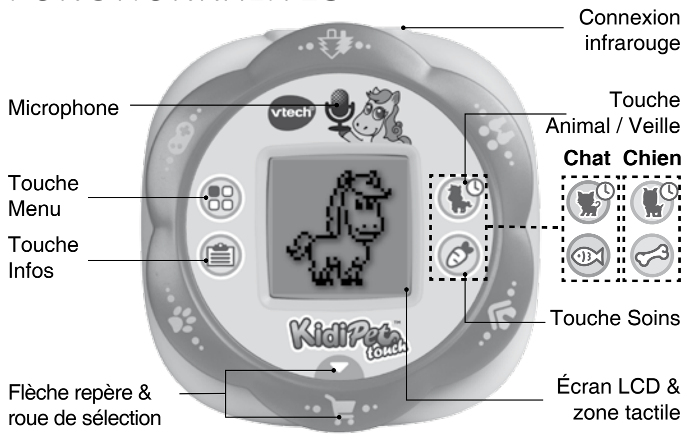
Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **KidiPet Touch** de **VTech**®. Félicitations !

KidiPet est un adorable compagnon interactif qui te suit partout ! Prends-soin de lui, apprends-lui des tours amusants et caresse-le grâce à l'écran tactile. Plus tu joues avec lui, plus tu gagnes des accessoires. Jour après jour, **KidiPet** deviendra de plus en plus heureux avec toi. Magique, tu peux aussi le connecter avec d'autres **KidiPet** pour qu'ils jouent ou s'envoient des cadeaux !

FONCTIONNALITÉS



Flèche repère & roue de sélection	Tourne la roue pour choisir un mode de jeu.
Touche Menu	Appuyer sur cette touche pour faire apparaître le menu du mode où l'on se trouve.
Touche Animal / Veille	Appuie sur cette touche pour passer du mode Animal au mode veille.
Touche Soins	Appuie sur cette touche pour faire apparaître le menu Soins.
Touche Infos	Appuie sur cette touche pour faire apparaître le menu Infos.
Écran LCD & zone tactile	Touche l'écran pour faire une sélection ou interagir directement avec **KidiPet**.

CONTENU DE LA BOÎTE

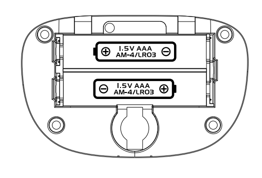
- **KidiPet Touch** de **VTech**®
- Un manuel d'utilisation
- Une dragonne
- Un bon de garantie

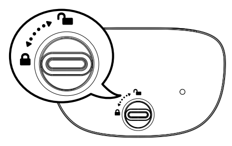
ATTENTION ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING : All packing materials such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES





1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de **KidiPet Touch** à l'aide d'un tournevis.
3. Insérer 2 piles LR03/AAA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.

1.2. MISE EN GARDE

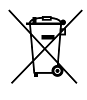
Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

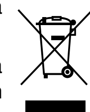
- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.



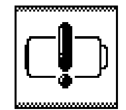


- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

État des piles

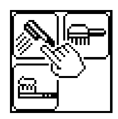
Lorsque l'icône ci-contre apparaît à l'écran, cela signifie que la puissance des piles est faible. Il est alors recommandé d'installer des piles neuves afin de garantir le bon fonctionnement du jouet.

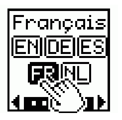


2. RÉGLAGE INITIAL

Opérations basiques

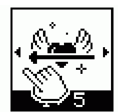
Dans chaque menu, toucher l'une des icônes à l'écran pour accéder au jeu ou faire une sélection.

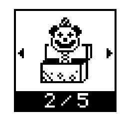


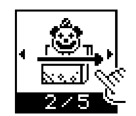


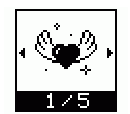
Si le menu est composé de plusieurs éléments, toucher les flèches gauche ou droite ou faire glisser son doigt pour les faire défiler : de gauche à droite pour faire apparaître l'élément précédent, de droite à gauche pour l'élément suivant.



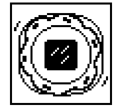




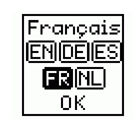




Réglages

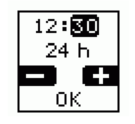


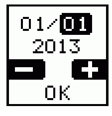
À la première utilisation, il faut désactiver le mode Démonstration de **KidiPet Touch** : appuyer sur les touches Infos, Soins ou Animal. Au prochain allumage, le mode démonstration sera désactivé et ne se lancera pas.



Une fois le mode démonstration désactivé, il faudra choisir la langue d'utilisation de **KidiPet Touch**. Faire tourner la roue jusqu'à obtenir les propositions de langues puis sélectionner la langue et puis toucher sur OK pour valider.

Ensuite, il faut régler la date et l'heure. Toucher l'élément à régler (jour, mois, année) puis ajuster à l'aide des touches + et -. Puis toucher OK pour passer au réglage de l'heure en suivant la même procédure.

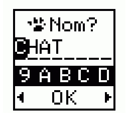




NOTE : Lorsque les piles sont remplacées, il est recommandé de vérifier ces réglages à nouveau.

3. POUR COMMENCER À JOUER…

3.1. Arrivée de KidiPet



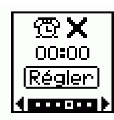
Une fois les réglages effectués, une cigogne apporte un KidiPet, auquel il faut attribuer un nom. Toucher la ligne pour sélectionner l'endroit où entrer la lettre puis sélectionner les lettres pour composer son nom dans la liste en-dessous. Toucher les flèches pour faire défiler les lettres. Pour supprimer une lettre, sélectionner l'espace dans la liste. Enfin, valider en touchant OK.

Le nom peut être modifié plus tard, dans le menu Infos. L'anniversaire de KidiPet sera le jour où la cigogne l'aura apporté.

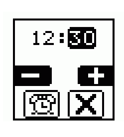
3.2. Mode veille et réveil



Après plusieurs minutes d'inactivité, **KidiPet Touch** se met en veille et la date et l'heure apparaissent à l'écran. Si une alarme a été programmée, l'icône Alarme apparaît également.



En mode VEILLE, l'écran s'éteindra automatiquement après environ 1 minute d'inactivité afin de préserver la durée de vie des piles. Appuyer sur la touche Animal / Veille pour afficher l'heure à nouveau.



Pour programmer une alarme, accéder au menu Infos puis sélectionner Réglages et Alarme. Toucher « Régler » pour débuter le réglage de l'alarme: sélectionner l'heure ou les minutes et ajuster à l'aide des touches + et -. Toucher l'icône pour activer l'alarme, ou bien l'icône pour annuler et la désactiver.

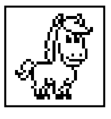


À l'heure programmée, un écran d'alarme apparaît : toucher l'icône pour mettre l'alarme en pause (elle se réactivera 5 minutes plus tard). Toucher l'icône pour couper l'alarme.

NOTE : Une fois programmée, l'alarme sera active tous les jours.

4. ACTIVITÉS

Comportement de KidiPet



Une fois que la cigongne t'a apporté ton **KidiPet**, tu dois bien t'occuper de lui. Tu peux interagir avec lui dans le mode ANIMAL ou encore l'emmener dans différents endroits pour jouer ou se promener. Dans le menu SOINS, tu peux le nourrir, le laver ou le faire aller aux toilettes. Grâce au menu INFOS, tu peux suivre l'évolution de ton **KidiPet**.

Quatre facteurs peuvent influencer le comportement de KidiPet :

Humeur	Lorsque cet index est bas, KidiPet n'est pas très content et il peut refuser d'aller à la Salle de sport ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.		Joue avec lui ou bien emmène-le en promenade pour le rendre heureux.
Santé	Lorsque cet index est bas, KidiPet est malade et il peut refuser de faire des activités ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.		Emmène-le rapidement au Centre de santé > Clinique pour le soigner.
Nourriture	Lorsque cet index est bas, KidiPet a faim et il peut refuser de faire des activités ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.		Nourris-le rapidement.
Hygiène	Lorsque cet index est bas, KidiPet est sale et il peut refuser de faire des activités ou ne pas réagir aux commandes tactiles dans le mode ANIMAL.		Emmène-le à la Maison et donne-lui un bain. Tu dois aussi le faire aller aux toilettes régulièrement.

Vérifie régulièrement le statut de KidiPet dans le menu Infos.

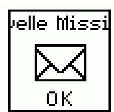
Tâches quotidiennes

Si tu maintiens KidiPet en bonne condition, il atteindra de nouveaux niveaux de jeu rapidement et débloquera plus d'accessoires et de performances. Pour cela, tu peux suivre les conseils suivants :

1. Garde les index de Santé, Humeur, Nourriture et Hygiène à un bon niveau et assure-toi qu'ils atteignent le maximum au moins une fois par jour.
2. Donne un bain à KidiPet, brosse-le et brosse-lui les dents.
3. Dans le mode ANIMAL, joue avec KidiPet au moins 2 fois par jour.
4. Emmène KidiPet en promenade au moins une fois par jour.

Jeu

Accomplis une mission pour atteindre un nouveau niveau de jeu. Lorsque KidiPet arrive à la fin d'un niveau, tu devras accomplir une mission pour accéder au niveau supérieur.



Il existe 7 missions :

1.		Aller dans la BOUTIQUE pour acheter un instrument de musique.	4.		Aller à la SALLE DE SPORT pour participer à une compétition de fitness.
2.		Aller à la CLINIQUE pour se faire vacciner.	5.		Aller dans la FORÊT pour une mission spatiale.
3.		Aller à la CLINIQUE pour un contrôle dentaire.	6.		Aller à la PLAGE pour faire de la plongée.
7.		Aller au PARC pour voir la fête foraine.			

Rends-toi dans les bons endroits pour accomplir la mission. KidiPet atteindra alors un nouveau niveau. Ensuite, il obtiendra l'une des récompenses suivantes :

1. Débloquer un accessoire secret. Tu pourras voir ce nouvel accessoire dans le menu SOINS > Accessoires.
2. Débloquer une performance secrète. Tu pourras voir cette nouvelle performance dans le menu CENTRE DE SANTÉ > Entraînement.
3. Débloquer un cadeau secret. Tu pourras voir ce nouveau cadeau dans le menu CONNEXION > Envoyer un cadeau.
4. Jouer au jeu bonus Attrap' pièces. Touche la partie droite de l'écran et maintiens ton doigt appuyé pour déplacer KidiPet et lui permetttre d'attraper les pièces.

Si tu accomplis la mission en 2 jours, la mission sera terminée et tu devras attendre la suivante.

Menu INFOS 

Appuie sur la touche INFOS pour accéder au menu Infos.

1. **Statut** – Vérifie le statut de KidiPet ici.
   Page 1 – niveaux d'Humeur et de Santé.
   Page 2 – niveaux de Nourriture et Hygiène.
   Page 3 – index des amis, pièces et niveau . L'index des amis augmentera à mesure que tu te connecteras avec d'autres KidiPets.
   Page 4 – nom, sexe et anniversaire. Touche le nom pour le modifier.
2. **Message** – Tu peux trouver des conseils ici. Si tu as une mission, tu peux en voir les détails ici.
3. **Réglages** – Tu peux régler différentes choses.
   Page 1 – volume sonore : touche le niveau souhaité directement.
   Page 2 – réveil : touche l'icône Régler pour choisir l'heure de l'alarme puis touche l'icône pour l'activer ou l'icône pour la désactiver.
   Page 3 – date et heure : touche l'icône Régler pour effectuer les réglages.
   Page 4 – touche l'icône Langue pour sélectionner la langue d'utilisation.
   Page 5 – Pour recommencer le jeu au départ avec un nouveau KidiPet, touche l'icône .
   ATTENTION : toutes les données seront effacées.
   Page 6 – Si tu trouves que les commandes tactiles ne fonctionnent pas très bien, tu peux effecuer un calibrage de l'écran. Touche l'icône pour commencer. Utilise un stylet pour toucher tous les symboles + et effectuer le calibrage.

Menu SOINS 

Appuie sur la touche SOINS pour accéder au menu Soins.

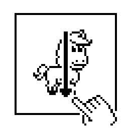
1. Nourriture – Tu peux choisir des aliments pour nourrir KidiPet. Les quantités que tu lui donnes sont illimitées. Tu peux acheter d’autres aliments dans le menu BOUTIQUE, mais ces aliments ne pourront être donnés qu’une seule fois. Tu peux cependant les racheter plus tard.
2. Toilettes – Emmène KidiPet aux toilettes pour le maintenir propre.
3. Accessoires – Consulte tous les accessoires dont tu disposes, certains peuvent être utilisés pour jouer avec KidiPet.

Consulte le tableau 1 de l’Appendice de ce manuel pour voir la liste complète des accessoires.

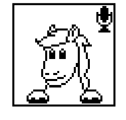
Menu ANIMAL 

Appuie sur la touche ANIMAL pour accéder au menu Animal. Si tu es déjà dans le menu Animal, appuie sur cette touche pour passer en mode Veille.

Dans le menu ANIMAL, tu peux interagir avec KidiPet via l’écran tactile. KidiPet connaît déjà quelques tours et performances. De nouvelles performances seront débloquées quand il atteindra un niveau supérieur.



Pour parler à KidiPet, fais glisser ton doigt sur l’écran de haut en bas quand KidiPet se trouve au milieu de l’écran. Il écoutera ce que tu dis puis le répétera de façon amusante. Tu peux aussi te rendre dans le menu CENTRE DE SANTÉ > Parole.



Consulte le tableau 2 de l’Appendice de ce manuel pour voir la liste complète des performances.

Menu LIEUX 

Tourne la roue de sélection pour choisir un lieu, le menu du lieu s’affichera automatiquement. Sinon, appuie sur la touche MENU pour y accéder à partir d’un autre écran.

Maison

Bain – Touche cette icône pour donner un bain à KidiPet puis suis les instructions.

Brosse – Touche cette icône pour brosser KidiPet puis suis les instructions.

Brosse à dents – Touche cette icône pour brosser les dants de KidiPet puis suis les instructions.

Boutique

Acheter – Touche cette icône pour voir ce que tu peux acheter. Si tu n'as pas assez de pièces, joue aux jeux pour en gagner. Si tu possèdes déjà un accessoire ou un aliment de la liste, une coche apparaîtra.

Vendre – Touche cette icône pour voir ce que tu peux vendre pour récupérer des pièces. Attention, tous les éléments ne peuvent pas être vendus...

Centre de santé

Clinique – Touche cette icône pour faire soigner KidiPet quand il est malade.

Chaque visite à la Clinique te coûtera 50 pièces

Salle de sport – Touche cette icône pour faire faire de l'exercice à KidiPet. Cela le maintiendra en forme. S'il est déjà en bonne santé, il peut même s'essayer à l'haltérophilie !

Chaque visite à la Salle de sport te coûtera 50 pièces.

Entraînement – Touche cette icône pour accéder au mode Entraînement. Dans la liste des performances, sélectionne celle pour laquelle tu veux que KidiPet s'entraîne. Puis suis les instructions. KidiPet débloquera plus de performances au fur et à mesure qu'il progressera dans les niveaux.

Parole – Dans ce mode, tu peux t'adresser à ton KidiPet via le microphone et il répétera ce que tu viens de dire avec une voix amusante.

Jeux

Joue aux différents jeux pour gagner des pièces !

	PONEY	CHAT	CHIEN
Jeu 1	**Danse** Touche les flèches lorsqu'elles apparaissent pour faire danser KidiPet.	**Danse** Touche les flèches lorsqu'elles apparaissent pour faire danser KidiPet.	**Danse** Touche les flèches lorsqu'elles apparaissent pour faire danser KidiPet.
Jeu 2	**Saut d'obstacles** Touche l'écran pour faire sauter le poney par-dessus les barrières. Attention aux taches d'huile et aux bananes !	**Corde à sauter** Touche l'écran pour faire sauter le chat au bon moment.	**Va chercher** Touche l'écran pour jeter un objet au chien. Assure-toi que le point mobile se trouve dans la direction du chien.
Jeu 3	**Course** Touche les cercles en bas de l'écran pour accélérer la course du poney. Laisse-le se reposer s'il est fatigué.	**Attrap' souris** Touche le trou pour que le chat attrape la souris.	**Les bûches** Touche l'écran pour faire sauter le chien par-dessus les bûches. Attentions aux taches d'huile et aux bananes !

Promenade

Aller régulièrement se promener aidera KidiPet à rester en bonne santé et le rendra heureux. Il y a trois destinations :

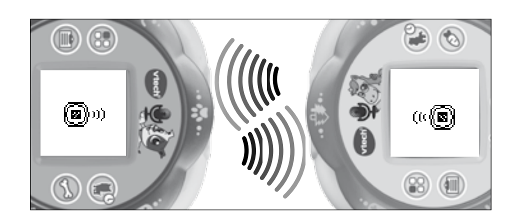

Plage **Parc** **Forêt**

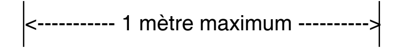
Chaque promenade dans un de ces lieux te coûtera 20 pièces.

Connexion

Dans ce mode, tu peux te connecter avec d'autres KidiPets.

Envoyer un cadeau – Touche cette icône pour sélectionner un cadeau puis touche la coche pour l'envoyer à un autre **KidiPet**. L'autre détenteur du **KidiPet Touch** devra toucher l'icône Recevoir un cadeau. Les deux unités doivent se faire face comme ci-dessous.





Consulte le tableau 1 de l'Appendice de ce manuel pour voir la liste complète des cadeaux.

Recevoir un cadeau – Touche cette icône pour recevoir un cadeau de la part d'un autre **KidiPet**.

Rencontre – Touche cette icône sur deux **KidiPet Touch** pour qu'ils se connectent. Ils doivent se faire face. Si la connexion s'établit correctement, les deux KidiPets se rencontreront !

Liste d'amis – Touche cette icône pour voir les 10 derniers amis avec lesquels tu t'es connecté.

5. APPENDICE

NOTE : Les performances ou accessoires suivis de cette icône sont des éléments secrets, ou bien sont bloqués au début du jeu. Il est possible de les débloquer lorsque KidiPet atteint des niveaux de jeu supérieurs.

Tableau 1 - Accessoires et aliments

	Poney	Chat	Chien	
1.	Plot	Pelote de laine	Os	
2.	Livre			
3.	Balle			
4.	Skateboard			
5.	Piano			Disponible dans le menu BOUTIQUE après la mission 1.
6.	Guitare			Disponible dans le menu BOUTIQUE après la mission 1.
7.	Tambour			Disponible dans le menu BOUTIQUE après la mission 1.

	Poney	Chat	Chien
1.	Herbe	Cro-quettes	Pâtée
2.	Eau	Lait	Eau
3.	Carotte	Poisson	Poulet
4.	Maïs	Pain	Pomme
5.	Biscuit		
6.	Bananes		
7.	Jus de fruit		

8.	Cerf-volant	
9.	Trampoline	
10.	Journal	
11.	Trousse de secours	Peut être utilisé une fois pour recouvrir la santé.
12.	Set pour la douche	À utiliser dans le menu MAISON > Bain.
13.	Totem	Cet accessoire spécial est très cher !
14.	Diamant	Cet accessoire spécial est très cher !
15.	Gâteau d'anniversaire	Disponible dans le menu BOUTIQUE le jour de l'anniversaire de KidiPet.

Cadeaux	
1.	Cœur volant
2.	Clown sauteur
3.	Fleur
4.	Hochet
5.	Crabe en peluche
6.	Petite voiture
7.	Sapin de Noël

Tableau 2 - Performances

Position de l'animal / Commande tactile		Action	
Quand l'animal se tient debout.		S'assoit	
		S'approche	
		Recule	
Quand l'animal se tient couché.		Se lève	
Quand l'animal se tient tout près.		Fait coucou	
		Se met debout	
	Parler dans le microphone	Répète	
Quand l'animal se tient assis.		Se lève	
		Se couche	

Quand l'animal se tient assis.		Se cabre (poney) ou saute (chat et chien)	
		S'approche	
		Roule	
		Se lève et marche	
		Tourne sur lui-même	
		Fait l'équilibre	
		Fait un salto	
		Danse	
Dans chacune des positions.		Est content	

6. RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

Consultez cette section si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de **KidiPet Touch**.

Problème	Solution
L'appareil ne fonctionne plus, ou l'écran n'affiche plus rien.	1. S'assurer que les piles sont correctement insérées. 2. Remplacer toutes les piles par des piles neuves.
L'écran ne réagit pas aux commandes tactiles.	Procéder à un calibrage de l'écran dans le menu INFOS > Réglages. Utiliser un stylet pour toucher les croix à l'écran aussi précisément que possible.
KidiPet ne répète pas ce que l'on dit.	1. S'assurer que KidiPet est tout près de l'écran et que l'icône microphone est affichée. Pour plus de détails, consulter la rubrique ACTIVITÉS > Menu Animal. 2. Essayer de parler clairement et en direction du microphone. Après que KidiPet a répété les paroles, attendre quelques instants avant de parler à nouveau.
KidiPet n'effectue pas la performance correspondant aux commandes tactiles et un point d'interrogation s'affiche.	Si les performances sont bloquées, KidiPet ne pourra pas les effectuer. Il faut bien s'occuper de lui pour les débloquer. Consulter le tableau 2 de l'Appendice pour voir quelles performances sont bloquées.
KidiPet refuse de faire certaines activités ou performances.	Certains index sont peut-être trop bas. Vérifier le statut de KidiPet dans le menu INFOS > Statut.

Problème	Solution
Des pièces ont été supprimées après que tu as joué à certains jeux.	Certaines activités dans les menus CENTRE DE SANTÉ et PROMENADE sont payantes. Consulter les rubriques concernées pour plus de détails.
KidiPet n'atteint jamais de niveau supérieur.	1. S'assurer que les tâches quotidiennes ont bien été faites. Consulter la rubrique ACTIVITÉS > Tâches quotidiennes pour plus de détails. 2. Lorsqu'une mission est proposée, s'assurer d'aller dans la bonne activité pour l'accomplir sous 2 jours. KidiPet n'atteindra pas de niveau supérieur avant que la mission ne soit accomplie.
La tentative de connexion avec un autre KidiPet échoue.	1. S'assurer que les 2 appareils se font face à moins d'un mètre de distance. 2. La connexion infrarouge peut être instable si les appareils sont en plein soleil. Éviter de placer les appareils au soleil si l'on veut établir une connexion.

7. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **KidiPet Touch**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de **KidiPet Touch** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **KidiPet Touch** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada : Tél. : 1 877 352 8697

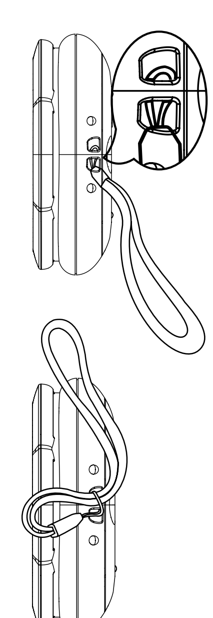
VOUS AVEZ AIMÉ CE JOUET ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.

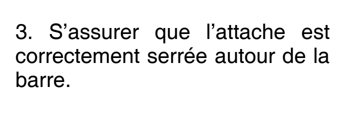


FIXATION DE LA DRAGONNE



1. Faire glisser la petite boucle derrière la barre, du côté gauche ou droit de l'appareil, jusqu'à la faire ressortir.

2. Faire passer la dragonne dans la petite boucle et tirer jusqu'à passer la partie en plastique.



3. S'assurer que l'attache est correctement serrée autour de la barre.

